

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA BENDA ASLI UNTUK MENINGKATKAN BELAJAR IPA TENTANG GAYA PADA SISWA KELAS 4 SDN WARINGIN JAYA KECAMATAN BANDAR SRIBHAWONO KABUPATEN LAMPUNG TIMUR SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Juminah

Guru Mata Pelajaran
IPA SDN Waringin
Jaya

ABSTRACT: Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa, yang pembelajarannya berpusat pada siswa. Guru sebagai motivator dan fasilitator. Kenyataannya banyak guru yang pembelajarannya tidak melibatkan siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah :(1) Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Gaya Pada Siswa Kelas 4 SDN Waringin Jaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Semester 2 Tahun Pelajaran .2019/2020 ? (2) Bagaimanakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Gaya Pada Siswa Kelas 4 SDN Waringin Jaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Semester 2 Tahun Pelajaran .2019/2020? Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model PTK menggunakan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yakni 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan 3) refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Semester 2 Tahun Pelajaran .2019/2020 sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes (tes formatif) dan non tes (observasi). Adapun instrumen penelitiannya dengan menggunakan butir-butir soal, lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif komparatif yaitu perbandingan antar siklus yang meliputi distribusi frekuensi, mean, standar deviasi, skor minimal-maksimal, persentase. Data tentang ketuntasan siswa dalam penguasaan konsep pembelajaran dapat diterangkan bahwa nilai rata-rata kelas pada studi awal 64 dengan ketuntasan belajar 13 siswa atau rata-rata 45 %, pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan jumlah anggota kelompok 7 siswa dipilih berdasarkan urutan absen siswa, nilai rata-rata yang diperoleh 70 dengan ketuntasan belajar 20 siswa atau rata-rata 71,5%, setelah diadakan tindakan siklus II dengan pembentukan diskusi kelompok anggota 4 siswa dipilih berdasarkan kedekatan pertemanan dan pengefektifan pembelajaran di luar kelas, nilai siswa rata-rata 80 dengan ketuntasan belajar 28 siswa atau rata-rata 100% tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan dengan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang gaya pada siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur Semester 2 Tahun Pelajaran .2019/2020?

KEYWORDS: Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Hasil Belajar IPA

* Corresponding Author: Juminah, Guru Mata Pelajaran IPA SDN Waringin Jaya, Email: juminahspd77@gmail.com



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar yang baik menjadi target siswa dan guru dalam setiap pembelajaran. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa suatu kompetensi dasar (KD) dapat dikuasai siswa dengan baik pula. Tetapi pencapaian hasil belajar tersebut

diharapkan oleh sekolah dan orang tua siswa tidak hanya baik. Hasil belajar tersebut diharapkan dapat dicapai secara optimal. Supaya siswa dapat menguasai secara optimal setiap KD dalam mata pelajaran IPA diperlukan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun psikis. Proses tersebut dapat diwujudkan melalui se-rangkaian proses ilmiah.

Untuk mendukung berjalannya proses ilmiah dan melibatkan siswa secara aktif supaya hasil belajar meningkat, diperlukan metode yang bersifat kooperatif dirangkai dengan media yang menarik dalam rancangan pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan karakteristik siswa. Susilana dan Riyana (2007:100) mengemukakan: "Melalui media potensi indera siswa dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar meningkat." Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pengajaran menjadikan siswa seolah-olah asyik bermain, asyik dalam belajar dalam menggunakan media itu akan lebih menyenangkan serta menjadi benar-benar bermakna. Perlu disadari bahwa dunia anak merupakan dunia bermain. Begitu juga dengan anak usia 7 sampai dengan 11 tahun (anak kelas 1 sampai dengan kelas 4) merupakan fase konkret. Anak tersebut masih tergantung pada rupa benda dan cenderung menyukai bentuk-bentuk konkret¹.

Sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa kelas 4, diperlukan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata. Penggunaan media benda asli akan menjadikan pembelajaran IPA lebih konkret bagi siswa dan sangat membantu pemahaman siswa terhadap suatu konsep ataupun penguasaan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Sumantri (2001:161). "Media benda asli merupakan benda yang sebenarnya atau benda yang berwujud benda sesungguhnya yang membantu pengalaman nyata siswa." Disamping penggunaan media benda asli, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan pembelajaran dapat efektif dan hasil belajar IPA siswa meningkat.

Pada kenyataannya proses pembelajaran IPA di tempat peneliti bertugas yaitu SDN Waringin Jaya masih sering dirasakan kurang efektif dan siswa masih merasa belajar IPA sangat sulit sehingga minat belajar siswa rendah. Minat belajar rendah menyebabkan keaktifan dalam proses pembelajaran rendah. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPA pada kelas 4 SDN Waringin Jaya. Berdasar pada perolehan nilai beberapa kali ulangan harian pada umumnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 20 siswa di kelas 4 untuk nilai tes formatif rata-rata hanya 1 siswa yang mendapat nilai 90; 2 siswa yang mendapat nilai 80; 1 siswa mendapatkan nilai 75; 3 siswa mendapatkan nilai 70, dan 14 siswa mendapatkan nilai kurang dari 70. Demikian pula untuk nilai unjuk kerja rata-rata hanya 4 siswa yang dapat mendapatkan nilai 70, dan 16 siswa mendapat nilai ~ 65. Padahal KKM mata pelajaran IPA kelas 4 SDN SDN Waringin Jaya adalah 70. Jadi dalam kelas sekitar 33,33 % siswa

¹ Noehi Nasution. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta ; Depdikbud. Hal 56

yang mencapai KKM untuk nilai tes formatif, sedangkan siswa yang mencapai KKM untuk unjuk kerja hanya 19,05% dari jumlah siswa yang ada. KKM tersebut cukup berat untuk dicapai dengan ketersediaan waktu yang relatif sedikit sedangkan materi IPA kelas 4 cukup banyak.

Peneliti sebagai guru kelas 4 menyadari adanya perbedaan antara kenyataan dengan harapan. Peneliti merasakan adanya masalah yang menghambat keberhasilan pencapaian hasil belajar dalam pembelajaran tersebut, sehingga jauh dari gambaran ideal. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi dengan bercermin pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti merasakan adanya hal yang menyimpang, kemudian peneliti melakukan identifikasi masalah-masalah yang ada. Hasil identifikasi masalah tersebut peneliti ditindaklanjuti dengan mendiskusikan bersama teman sejawat untuk mengungkapkan tentang berjalannya proses pembelajaran dan hasil belajar serta kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam pembelajaran tersebut.

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Dalam diskusi peneliti dengan teman sejawat, peneliti menerima masukan yaitu saran untuk memilih alternatif pemecahan masalah dengan memilih penerapan metode dan penggunaan media yang tepat yaitu penerapan metode yang dapat melatih sikap kemandirian dan tanggung jawab dalam belajar dan media yang dapat membantu siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan penggunaan media benda asli dirasakan tepat untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran IPA tentang gaya. Untuk itu peneliti memutuskan untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw Berbantuan Dengan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Gaya Pada Siswa Kelas 4 SDN Waringin Jaya , semester II Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media benda asli diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang gaya pada siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan hasil belajar IPA tentang gaya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media benda asli pada siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya tahun pelajaran 2019/2020 .

METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di kelas 4 SDN Waringin Jaya Kabupaten Lampung Timur. Secara geografis sekolah ini terletak di daerah ibukota kecamatan dan berhadapan dengan SMP Negeri I Bandar Sribhawono , dekat

dengan masjid, pasar tradisional, kantor kecamatan, balai desa, Puskesmas dan kantor polisi. Jarak masing-masing tempat tersebut dengan sekolah berkisar antara 50 sampai dengan 200 meter.

Fokus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam berinteraksi, artinya siswa terlibat secara langsung dalam penelitian. Sehingga karakteristik siswa perlu dipahami supaya PTK berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. PTK ini dilaksanakan di kelas 4 SDN Waringin Jaya, Bandar Sribhawono, jumlah siswa sebanyak 20 terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Mayoritas siswa berasal dari keluarga petani (14 siswa), 2 siswa dari keluarga pedagang, 2 siswa dari keluarga PNS, siswa dari keluarga buruh dan 2 dari keluarga karyawan. Tentang keadaan fisik siswa kelas 4 semuanya baik, sehat jasmani dan rohani. Sedangkan jarak rumah dengan sekolah sangat bervariasi, yaitu berkisar antara 100 meter sampai dengan 1,5 kilometer. Mayoritas siswa berangkat ke sekolah dengan berjalan kaki, hanya 7 siswa yang bersepeda dan 2 siswa diantar orang tuanya menggunakan sepeda motor.

Prestasi akademik siswa pada semester satu pada umumnya cukup baik. Hampir semua siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal, hanya 1 siswa yang terpaksa belum tuntas untuk beberapa mata pelajaran.

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2020. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut : (1) Siklus I: tanggal 09 April, 11 April dan 14 April 2020. (2) Siklus II: tanggal 16 April, 18 April dan 21 April. 2020. Pelaksanaan penelitian akan disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang berlaku di kelas 4 SDN Waringin Jaya.

3.3 Rencana Tindakan

Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart terdapat 4 tahap rencana tindakan, meliputi: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), dan pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).² Penelitian Tindakan Kelas (PTK) direncanakan dilaksanakan melalui minimal 2 (dua) siklus. Setiap siklus meliputi empat kegiatan yaitu merencanakan, melaksanakan, observasi dan refleksi. Kegiatan diawali dengan kegiatan merencanakan. Kegiatan ini merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan dan menjadi acuan dalam melaksanakan tindakan. Tahap berikutnya yaitu pelaksanaan tindakan sebagai langkah yang kedua dan merupakan tindakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan. Supaya tindakan yang dilakukan dapat diketahui kualitasnya maka perlu diobservasi. Observasi ini dilakukan oleh orang lain yang selanjutnya disebut *observer*.

Observer penelitian tindakan kelas ini adalah teman sejawat di SDN Waringin Jaya. Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung. Hasil

² Suharsimi Arikunto.2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Prakteik*. Jakarta : Rineka Cipta. Hal 137

observasi tersebut didiskusikan bersama *observer* untuk mendapatkan refleksi dari kegiatan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan pengalaman melalui observasi tersebut, maka akan dapat ditentukan apakah ada hal-hal yang perlu segera diperbaiki supaya tindakan dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Kegiatan terakhir dalam suatu siklus adalah refleksi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara merenungkan kembali proses pembelajaran baik mengenai kekurangannya maupun keberhasilan pembelajaran bagi siswa. Dengan demikian akan dapat diketa-hui kelemahan tindakan pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

3.4 Data dan Cara Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran IPA tentang gaya, keaktifan siswa, dan serta kemampuan guru dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Data penelitian itu dikumpulkan dari berbagai sumber. Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru (peneliti) dalam pembelajaran. Adapun jenis data yang akan dikumpulkan merupakan data kuantitatif berupa: hasil belajar siswa dan hasil penilaian, dan data kualitatif berupa: Respon, opini, dan pendapat siswa tentang intervensi yang diterapkan; Keaktifan dan tanggung jawab belajar siswa; Tanggapan siswa selama proses pembelajaran; Tanggapan *observer* dalam mengamati proses pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi: pengamatan, wawancara atau diskusi, kajian dokumen dan tes yang masing-masing secara singkat diuraikan sebagai berikut.

3.5 Indikator Kinerja

Keberhasilan dalam perbaikan pembelajaran IPA dalam proses dan hasil belajar diukur dengan indikator-indikator. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa adalah peningkatan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal serta ketuntasan belajar siswa. Secara individual siswa dinyatakan tuntas belajar jika telah memperoleh nilai \sim KKM mata pelajaran IPA kelas 4 SDN Waringin Jaya, yaitu 70. Sedangkan secara klasikal dinyatakan tuntas belajar apabila \sim 85 % siswa dalam kelas tuntas belajar. Sedangkan indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) Keaktifan: Siswa aktif melakukan kegiatan, menemukan dan mengeluarkan gagasan/ide dalam pemecahan masalah baik pada saat melaksanakan tugas kelompok maupun individu, (2) Tanggung jawab belajar: Siswa memiliki tanggung jawab belajar yang ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang cukup besar, bersikap gembira dan sungguh-sungguh mempelajari bahan/materi yang harus dipelajarinya dalam kegiatan kelompok maupun pada saat mengerjakan tugas individu.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif komparatif yaitu dengan cara membandingkan data hasil belajar IPA pada kondisi awal, data hasil belajar pada siklus 1, dan data hasil belajar pada siklus II. Dari perbandingan data tersebut dilihat perubahan dan peningkatan hasil belajar IPA pada kondisi awal, siklus 1, dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media benda asli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu perencanaan (planning), tindakan (action) dan pengamatan (observation) serta refleksi (reflection). Tiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan @ 2jam pelajaran (2x35 menit). Siklus 2 terdiri dari 3 pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung 70 menit (dua jam pelajaran).

A. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Setelah mengkomodasi masukan dari siklus satu, yang menunjukkan bahwa hasil belajar belum sesuai yang diharapkan oleh peneliti, dalam rencana perbaikan siklus dua, peneliti berusaha menyempurnakan tindakan. Seperti pembelajaran sebelumnya peneliti melakukan persiapan sebagai berikut: a) Pembentukan kelompok asal dilakukan dua hari sebelum pelaksanaan tindakan dan peneliti menjelaskan tentang kelompok pakar dan tugasnya; b) Jumlah kelompok asal diperbanyak dari 4 menjadi 6 kelompok, c) Sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu 3 masalah jadi jumlah anggota kelompok asal disesuaikan menjadi 3 siswa untuk tiap kelompok, tetapi karena jumlah siswa 20, maka ada dua kelompok yang anggotanya 4 siswa; d) Urutan kegiatan sudah diperiksa dan sudah cukup sesuai; e) Alokasi waktu sudah dipertimbangkan kembali; f) Menjelang waktu pelaksanaan tindakan perbaikan semua media dan alat peraga sudah dipersiapkan. Ibu Srimaitati juga sudah siap dengan lembar observasi dan alat tulis.

B. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pertemuan pertama siklus 2 baru dapat dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 April 2019. Peneliti mengucapkan salam, mengabsen siswa, dan menanyakan kesiapan siswa untuk belajar, dilanjutkan dengan melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang lalu. “ Kemarin kalian sudah mempelajari tentang Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda. Siapa yang masih ingat apa pengaruh gaya terhadap benda diam? Kegiatan ini disediakan alokasi waktu dua menit dan waktu dimanfaatkan dengan efektif. Kemudian peneliti menyampaikan tujuan khusus pembelajaran :” Nah hari ini kita akan belajar bersama tentang Gaya mempengaruhi Bentuk Benda. Setelah pembelajaran selesai diharapkan kalian dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap bentuk benda dan mendemonstrasikan bahwa gaya yang dihasilkan sumber gaya berbeda-beda. Peneliti memberikan motivasi belajar kepada siswa:

“Supaya hasil belajar kalian baik maka marilah kita laksanakan kegiatan pembelajaran kali ini dengan sebaik-baiknya, dengan terlibat secara aktif dan penuh semangat.”

Pada kegiatan inti peneliti meminta kelas berkelompok sesuai dengan rencana yaitu dalam 6 kelompok dengan anggota masing-masing 3 siswa dan ada 2 kelompok dengan anggota 4 siswa untuk kelompok pakar. Selanjutnya peneliti membagikan materi dan LKS kepada kelompok asal dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas dalam LKS. Ketua kelompok membagikan materi kepada anggota kelompoknya. Siswa dari masing-masing kelompok asal yang mendapat materi sama bergabung menjadi kelompok baru disebut kelompok pakar. Siswa dalam kelompok pakar melakukan pengamatan dan identifikasi berbagai alat dalam kehidupan sehari-hari yang dapat membuktikan pengaruh gaya. Setelah teridentifikasi siswa dalam kelompok pakar kembali melakukan pengamatan pada berbagai alat yang akan digunakan untuk membuktikan pengaruh gaya terhadap bentuk benda dengan menggunakan media benda asli seperti plastisin, tanah liat, kaleng, wortel atau kue yang diiris, serta bermain tarik tambang; diskusi dilanjutkan berbagai mencari contoh-contoh lain yang membuktikan bahwa gaya mempengaruhi bentuk benda. Anggota kelompok pakar kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian masing-masing siswa dari kelompok pakar menjelaskan materi kepada kelompok asal secara bergantian. Karena keterbatasan waktu, penyampaian materi dikelompok asal belum selesai dan akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Pada kegiatan akhir siswa mencatat rangkuman dan kesimpulan. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi maupun hal lain yang belum jelas. Guru memberikan *reward* pada kelompok yang hasil kerjanya bagus. Kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberi motivasi dan salam penutup.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 April 2013. Peneliti memulai pelajaran dengan mengorganisasi kelas seperti mengucapkan salam, mengabsen siswa, dan menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dilanjutkan dengan melakukan apersepsi dengan bertanya jawab tentang materi Gaya. ‘Siapa yang masih ingat, apa pengaruh gaya terhadap benda yang bergerak?... (dan seterusnya). Berikutnya peneliti menyampaikan tujuan khusus pembelajaran: “ Nah hari ini kita akan melanjutkan materi pembelajaran kemarin. Setelah pembelajaran selesai diharapkan kalian dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap bentuk benda serta menjelaskan tentang besar gaya.

Sebelum kegiatan inti dimulai peneliti memberikan motivasi belajar kepada siswa: “Supaya hasil belajar kalian baik maka marilah kita laksanakan kegiatan pembelajaran kali ini dengan sebaik-baiknya, dengan terlibat secara aktif dan penuh semangat.” Pada kegiatan inti siswa melanjutkan presentasi atau penyampaian materi dikelompok asal serta mengerjakan tugas kelompok melalui LKS. Peneliti membagikan materi dan LKS kepada kelompok asal. Setelah menerima materi ketua kelompok membagikan materi kepada anggota kelompoknya. Siswa dari masing-masing kelompok asal yang mendapat materi

sama bergabung menjadi kelompok pakar. Peneliti memandu siswa menyimpulkan materi pembelajaran, dan siswa mengumpulkan LKS.

Pada kegiatan akhir siswa mencatat rangkuman dan kesimpulan. Peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.,kemudian peneliti memberikan reward pada kelompok yang aktif dan melaksanakan tugas dengan baik. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran peneliti memberi motivasi kepada siswa dan salam penutup.

C. Observasi dan Refleksi

Seperti pada pertemuan di siklus pertama, rekan sejawat yang bertugas sebagai observer mengamati proses di pojok belakang sebelah kiri. Dengan bekal lembar observasi yang telah disepakati bersama, mengamati jalannya proses perbaikan pembelajaran yang berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan kedua peneliti dan observer juga mengamati kegiatan proses pembelajaran.

Di akhir pembelajaran peneliti bersama –sama Ibu Srimaitati memanggil beberapa siswa untuk diminta komentarnya, apakah penggunaan media bagan struktur organisasi yang digunakan untuk media pembelajaran dan simulasi memudahkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran, dan dapat melibatkan semua siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif. Setelah kegiatan selesai peneliti dan observer melakukan diskusi untuk membahas kekuatan dan kelemahan pembelajaran yang sudah berlangsung sebagai dasar refleksi dan proses perbaikan berikutnya.

Dari hasil duduk bersama diperoleh data hasil observasi sebagai berikut a) Pembelajaran berlangsung sangat kondusif, interaktif, dan atraktif serta menyenangkan. Terbukti wajah siswa tampak senang dalam belajar. Hal ini tampak dari keaktifan siswa dalam melaksanakan tugas yang diberikan peneliti; b) Jumlah siswa yang tuntas sudah jauh melampaui kriteria yang ditetapkan bahkan mencapai peningkatan yang signifikan yakni 100%; c) Sesuai dengan indikator yang ditentukan siswa yang benar-benar aktif dalam belajar berjumlah 20 siswa, dan benar-benar bertanggung jawab ada 20 siswa.

Dari 10 siswa yang berhasil diminta komentarnya, seluruh siswa bahwa media dan pemodelan dengan simulasi sangat membantu mempermudah dalam menguasai materi. Dari hasil refleksi tersebut, peneliti berpendapat bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan telah berhasil. Meski masih ada hal-hal yang harus diperbaiki. Berati upaya perbaikan pembelajaran berakhir di siklus ke dua.

4.2 Hasil Penelitian

Hasil penilaian mata pelajaran IPA dari hasil belajar siswa kelas 4 di SDN Waringin Jaya pada siklus 2 disajikan melalui Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekwensi Hasil Belajar IPA Siklus 2 Siswa Kelas 4 SDN Waringinn Jaya Semester 2/2019/2020

No	Interval			Frekwensi	Persentase
1	97	-	102	5	25%
2	91	-	96	6	30%
3	85	-	90	5	25%
4	79	-	84	2	10%
5	73	-	78	2	10%
				20	100%

Analisis data merupakan bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian³. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yaitu analisis ketuntasan dan analisis komparatif.

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan dilakukan analisis komparatif ketuntasan hasil belajar antar siklus dan pra siklus. Analisis komparatif dilakukan dengan menyajikan data ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dalam satu tabel. Analisis komparatif ketuntasan hasil belajar IPA dapat ditunjukkan melalui Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Analisis Komparatif Ketuntasan Hasil belajar IPA Siswa Kelas 4 SDN Waringin Jaya Semester II 2019/2020

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		f	%	F	%	F	%
1	Tuntas	8	40,0%	11	55,0%	20	100,0%
2	Tidak Tuntas	12	60,0%	9	45,0%	0	0,0%
	Rerata	62,5		65,4		90,0	
	Maksimum	80,0		100,0		100,0	
	Minimum	25		27		73,0	

Berdasarkan Tabel 4.7 terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus hingga pelaksanaan siklus 2.

³ Indriantoro, Nur, dan Bambang Supomo, 1999, Metodologi Penelitian dan. Bisnis, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta. Hal 11

4.3 Pembahasan

Sesuai dengan kajian teori yang diuraikan dalam bab terdahulu, penggunaan jigsaw dalam proses pembelajaran diharapkan dapat berfungsi untuk memberikan kesempatan dan menuntut siswa terlibat secara aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Adanya kegiatan observasi pada objek serta eksperimen sederhana menumbuhkan motivasi eksternal siswa. Hal ini sebagaimana pendapat bahwa, pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesis-hipotesis⁴. Motivasi belajar siswa akan dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya berimbas pada meningkatnya nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis komparatif ketuntasan hasil belajar ternyata penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. Dari segi aktifitas belajar siswa data pada siklus 1 dan 2 menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adanya tantangan pembelajaran yang menuntut uraian prosedur dan dan nalar mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam selama pembelajaran IPA. Hal ini sesuai pendapat bahwa, IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*) dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*).⁵

Pada kondisi siklus 1 siswa yang keaktifannya baik hanya sebesar 55 %, dan dari segi hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 55 %. Menurut peneliti pembelajaran ini belum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan masih ada 9 anak (45 %) yang belum tuntas dalam pembelajaran sehingga perlu diberikan tindakan remedial. Untuk itu pembelajaran pada siklus II, penggunaan fakta-fakta untuk mendukung proses pembelajaran IPA mulai digunakan. Kondisi ini sesuai dengan konsep pembelajaran IPA itu sendiri, bahwa "hakikat pengertian IPA meliputi tiga hal, yaitu (1) Produk IPA yaitu berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori; (2) Proses IPA atau metode ilmiah yaitu cara kerja yang dilakukan untuk mencapai hasil IPA atau produk IPA; (3) Sikap ilmiah yaitu semua tingkah laku yang diperlukan selama melakukan proses IPA sehingga terjadi produk IPA"⁶.

Penyempurnaan metode dan media, yaitu penggunaan benda asli, pada kondisi siklus 2 siswa yang keaktifannya baik meningkat menjadi 90 %, dan dari segi hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan juga meningkat menjadi 100

⁴ Sрни M., Iskandar. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV Maulana. Hal 2

⁵ Leo Sutrisno, Heri Kresnadi & Kartono. (2008). *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Deparemen Pendidikan Nasional.

⁶ Bundu, Patta. 2006. Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah. dalam *Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas.

%. Pembelajaran IPA menjadi efektif karena berpusat pada siswa dan anda aktivitas yang mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Hal ini sebagaimana pendapat bahwa, "ciri pembelajaran IPA efektif adalah (1) berpijak pada prinsip konstruktivisme, (2) berpusat pada siswa, (3) belajar dengan mengalami, (4) mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional; (5) mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan; (6) belajar sepanjang hayat; (7) perpaduan kemandirian dan kerja sama⁷.

Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas juga di atas nilai Kriteria ketuntasan Minimal/KKM (> 70), yakni 90,0. Selaitu itu, penggunaan Jigsaw menjadi semakin baik penerapannya. Peneliti merasa bahwa pembelajaran pada siklus 2 cukup berhasil karena seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw siswa berbantuan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media benda asli mampu meningkatkan nilai hasil belajar IPA tentang Gaya pada siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya . semester II tahun pelajaran 2019/2020 .Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada tes pembelajaran siklus I dan Siklus II; Rata-rata nilai siswa saat kondisi awal adalah 64. Setelah siklus I dilakukan, rata-rata nilainya meningkat menjadi 70. Sedangkan setelah siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80. 2) Pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media benda asli dapat meningkatkan jumlah persentase siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM 70. Hal itu dapat dilihat dari perbandingan jumlah siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM pada siklus I dan siklus II. Jumlah persentase ketuntasan dari pra-siklus ke siklus I meningkat 25%, dari 6 siswa menjadi 11 siswa, sedangkan dari siklus I ke siklus II meningkat 35% dari 11 siswa menjadi 20 siswa.(3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Waringin Jaya. Kecamatan Bandar Sribhawono Kabupaten Lampung Timur. semester II tahun pelajaran 2019/2020.

2. Saran

Peneliti merekomendasi kepada para guru khususnya, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan tertib dan lancar serta mencapai hasil belajar optimal, maka hal-hal yang dapat dijadikan pertimbangan adalah:

a. Bagi Guru

Bermanfaat untuk mengubah wawasan, pengarahan, dan ketrampilan mengajar

⁷ Rusna Ristasa, Augusta. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka

dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media benda asli untuk mengubah model mengajar yang selama ini bersifat konvensional dan sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelas yang diampunya.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa adalah untuk memudahkan dan memahami suatu konsep materi ajar, serta menjadikan kreatif dan senang guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah dengan meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat menambah dokumentasi untuk dipajang dalam majalah dinding dan koleksi foto pembelajaran dibuat kliping dan ditempatkan di perpustakaan sekolah.

REFERENSI

Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas.

Indriantoro, Nur, dan Bambang Supomo, 1999, *Metodologi Penelitian dan. Bisnis*, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

Leo Sutrisno, Heri Kresnadi & Kartono. 2008. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Deparemen Pendidikan Nasional.

Noehi Nasution. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta ; Depdikbud.

Rusna Ristasa, Augusta. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka

Srini M., Iskandar. 2001. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: CV Maulana

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Prakteik*. Jakarta : Rineka Cipta.